





ACHIM SZEPANSKI 2015-12-10

DIGITALE PÜPPCHEN UND ZOMBIES

BIOPOLITICS, NECROPOLITICS CYBORG, KÖRPERTECHNOLOGIE, SUBJECTIVATION, TECHNOLOGY

Die technologischen Prozeduren der Medizin-, Wellness- und Fitnessindustrien nehmen den Körper des Menschen selbst zum Material. Jenseits von asketischen Selbstintensivierungspraktiken oder neobuddhistischen Spielereien generieren jene Technologien neue Formate des neuronal-kartographierten Glücks, auf das die Kunden/Konsumenten in Form von biopolitischen, chirurgischen und chemischen Dienstleistungsprogrammen zugreifen können. Diese erzeugen Praktiken und Symbolismen, die in den Arealen des Kortex wirken und sich in Glücksgefühlen, der Steigerung des Selbstwertgefühls und der Potenzierung der kognitven Leistungsfähigkeit ausdrücken, jenem Substrat des imaginären Ich, das sich Anerkennung bzw. Geltung verschaffen muss, um paradoxerweise der organischen Zusammensetzung des Menschen (Theodor W. Adorno), seiner Segmentierung zum Durchbruch zu verhelfen, in die die narzisstische Strukturierung eingebaut ist. Dieser Modus ähnelt der Logik der Surpluproduktion, als hier zum Zwecke der eigenen Geltung Affekte und Emotionen akkumuliert werden, um einerseits den Prozess der "Selbststeigerung" voranzutreiben, andererseits von seiten des Systems molekulare Feineinstellungen der Körper und der Subjektivität betreiben zu können, die Abweichungen immer ins Verhältnis zur Norm setzen. Der italienische Philosoph Mario Perniola beschreibt in seinem Buch "Der Sex-Appeal des Anorganischen" unter anderem die Fakelore um die Idee des Körperkleides, in die man die Leitfigur der ewigen Jugend einpackt: Die Kleidung verhüllt weniger als das sie enthüllt, nämlich, die Intensivierung der Körper, die durch Athletik & Sport, Fitness-Management, Tätowierung, Dietätik oder die oben genannten Zugriffe zuallererst produziert und reguliert werden. Man greift auf zahllose Angebote zu, least und konsumiert, um dem Schönheitsideal als etwas sehr Vitalem, Sinnlichen oder Neospirituellen so nahe wie möglich zu kommen, und um die Komplexität einer hohen Artifizialität und Artistik zu erreichen, die sich der Mensch als das Ziel seiner eigenen Praktiken setzt. Die Opposition zwischen Körper und Seele war nie eine gewesen, denn von Aristoteles bis zu Spinoza repräsentiert die Seele nicht das Andere des Körpers, sondern das, was der Körper für sich selbst und in sich selbst ist (vgl. Jean-Luc Nancy). Der Körper ist für das Denken das Außen in seinem Bezug zur Zeit, der Körper selbst nur ist eine Äußerlichkeit. Perniola sagt, dass der Körper auch eine Erweiterung und Extension unserer Kleidung ist. "Im Look verlängert, dehnt und radikalisiert sich die Erfahrung des Kleides als Körper in die des Körpers als Kleid." (Mario Perniola: Der Sex-Appeal des Anorganischen, 65) Innovation of body should be organized systematically.

Profilorientierte Modelle präsentiert die Enhancement-Industrie gegenwärtig in Trend- oder Softcore-Schleifen als mögliche

Subjekte, die als Teile der Mittelschichten an die Genussterminals der Waren- und Bilderwelten sowie die der exzentrischen Shoppingwelten angeschlossen sind. Die Körperindustrie, die Illusionsmaschine schlechthin, welche jeden noch so winzigen Akt der Desillusionierung der Individuen als Anlass nimmt, die nächste Stufe der Perfektionierung anzugehen, designt den ausgedehnten Körper, der mittels Faltungen, Ein- und Ausfaltungen, Überlagerungen und Zusammenfügungen sortiert, ein- und ausgelagert, verbrannt und geboren und neu gegliedert wird; es handelt sich in einem gewissen Sinn um einen amputierten Körper, der an die Informationsmaschinen, Internet und Computer, angeschlossen bleibt, an mögliche maschinelle Konjunktionen und Disjunktionen. Dass die Beseelung der Maschinen einer Entseelung entspricht, besagt noch nicht viel, sondern erfordert geradezu, die Künstlichkeit bis in schwindelerregende Dimensionen zu treiben, wobei erst die virtuelle Verfügbarkeit dem Körper die Potenz gibt, einzelne Organe quasi zu entwenden, um diese als Künstlichkeit/organlosen Körper wahrzunehmen bzw. zu produzieren, um wiederum den Körper zu entfunktionalisieren. Unter solchen Bedingungen stirbt der heilige Körper, der immer ein geopferter Körper ist, der Körper der Metamorphosen und der sexualisierte Körper der Metapher. Eher ist der Körper gegenwärtig das Modell einer kybernetisch und stromlinienförmig operationalisierten Oberfläche, d.h. eines medizinisch und schönheitschirurgisch zu bewirtschaftenden Artefakts. Das Allround-Setting innerhalb der Konjunktion Film, Fotografie, Mode & Design, Kosmetik, Chirurgie, Doping, Wissenschaft etc. bringt permanent unkörperliche Effekte hervor, wobei der Körper auf seinen Oberflächen digital produziert, ja performiert wird. Zeitgleich bepflastert das Mathem der Macht die Hirne mit buddhophil-neoliberal angehauchten Self-Management-Programmen bzw. Ratgebern, die dieselbe Funktion erfüllen wie stimmungsaufhellende Thymoleptika, und mit denen neuronale Netze angesteuert werden, die im Zusammenhang mit Hyperaktivität, Flexibilität, Dynamik und Self-Fashioning stehen. Mentale Gesundheit als Verpflichtung. Die Performanz der weltweiten Enhancement- Industrien besteht darin, die Trainierenden in den Status von produktiven Konsumenten zu versetzen, welche sowohl die Programme zur Steigerung der eigenen psychodynamischen Fitness als auch diejenigen zur Komplementierung der eigenen körperlichen Attraktivität als Dienstleistung in Anspruch nehmen. Die Intensiverungstechniken werden unentwegt in Richtung des Kaufs und der anschließenden Konsumtion von aktuellen Trainingsprogrammen und -prozeduren getrieben. Die Selbsttechniken werden komplementiert in den unzahligen Aufrufen Ich-selbst-zu-sein, vorausgesetzt das eigene Ich entfernt sich nicht zu weit vom Ich der anderen. Es gibt eine Matrix von sowohl sanften als auch harten Körpertechnologien (chirurgischer, biotechnischer und chemischer Provenienz), mit Hilfe derer die Körper deterritorialisiert und zugleich reterritorialisiert werden. Das Körperdesign lebt vom kontinuierlichen, differentiellen Transit der Körper und Technologien. Wir reden von Transkatalysis.

Dort, wo operiert wird, bei Orlan zum Beispiel, die sich vor laufender Kamera Gesichtsoperationen unterzieht und diese teilweise noch programmiert, während sie Jacques Lacan rezitiert, heißt es: "Nieder mit dem Schmerz. Es lebe das Morphium. My body is my Software." Die Schnitte ins Fleisch sind also mit dem binären Code kurzgeschlossen. Die Haut ist alles, was ich habe, darunter befindet sich kein Ich, keine Seele, keine Wahrheit. Das Ich ist ein Bild, dazu noch ein trügerisches, das wir immer verkennen, also nie so wahrnehmen, wie es wirklich ist, sondern wie wir gesehen werden möchten (vgl. Jacques Lacan). Und selbst die Haut ist form- und veränderbar, besonders, wenn man dem Körper Datenmengen einimpft oder verabreicht. Zwar schneidet das Skalpell ins Fleisch und zieht die Linien in das Fleisch hinein, aber der Schönheitschirurgie gehen keine (Bild-)Schnitte mehr voraus, sondern nur die Bildpunkte der digital hergestellten Matrizen. Die ästhetische Chirurgie modelliert die Körperbilder, während die digitalen Bildmaschinen das Fluidum von Schönheit und cooler Attraktivität errechnen. Der Haut wird von Operation zu Operation eine Matrix implementiert, die Orlan als artifizielle Puppe zuallererst hervorbringt, welche mit Computersoftware oder der Implementierung von Chips aufgefüllt wird. Letztlich ist die digitale Medizin darum bemüht, die Wunden, die bei Orlan noch zu sehen sind, weil sie sie ja geradezu ausstellen will, zu eliminieren. Verwörtlichung des Fleisches. Zahl gewordenes Fleisch. Ekstase des Morphing und Facial Modelling. Kontinuierlicher metastatischer Fluss, 0/1-Inszenierungen. Ende der Oppositionen. Die digitalen Püppchen generieren eine fiktionale Bulimie, insofern sie das Stoffliche abtasten, um es in Daten umzuwandeln; diese Püppchen fressen unfassbare Mengen von Daten, um den Daten umgekehrt die digitalisierte Erscheinung des Stofflichen zu geben. Selbst Orlan als Widerstandskämpferin wird von diesem durchtriebenen Macht-Typus aufgefressen. Diese fluiden Körper- und Gesichtsbilder bezeugen damit das Verschwinden des Computers – der Diskretheit des digitalen Codes – an seinen Interfaces. Bezeugen die Kühnheiten einer vom Computer errechneten Verflüssigung, elektronische Feinarbeit auf Siliziumchips gespeichert. Jedoch spielen weder die Schnittbilder noch die chirurgischen Eingriffe bei der Inskription, Kontextualisierung und Kodierung der digitalen Püppchen (eine Beschriftung mittels der Datenflüsse) die entscheidend Rolle, sondern es sind die Puppenbilder selbst, die als symbolisierte Schönheitsvorstellung unter Ausblendung der mathematischen Koordinationssysteme und Informationscodes die digitalen Püppchen konfigurieren. Maskulin und Feminin verschrauben sich in den digitalen Räumen. Der Körper ist eine Datenmaschine. In Zukunft werden sich der digitale Adam und die digitale Eva in einer geschlechtslosen Matrix des Autosexuellen replizieren. Und selbst die Malerei muss sich heute am Foto, dem Film und der Computerkunst orientieren. Deleuze sagt, dass die Darstellung des Fleisches, das den Menschen in Bacons Bildern von den Knochen fällt, den Wunsch generiert, dem eigenen Körper zu entkommen, um von dem Feld der Sichtbarkeit in das Medium des Unsichtbaren hinein zu gleiten. Mit den technischen Medien gleitet der Wunsch von einer Sichtbarkeit in die nächste Sichtbarkeit, wobei die Wiederholung eine immanente Fälschung sein kann, weil sie etwas anderes hervorbringt, als sie (falsch) zu wiederholen scheint.

Badiou hat darauf hingewiesen, dass es hinsichtlich der Zeichen ewiger Jugend zwei Möglichkeiten gebe, nämlich einerseits der aufgrund demografischer Entwicklungen und unterentwickelter Gebiete, in denen Geldzirkulation nur vermindert stattfindet, aufkeimende jugendliche Terrorismus, und andererseits der Affirmation der Maxime "Have Fun" in den kapitalistischen Metropolen. Damit unterschätzt er sicherlich die neo-narzisstischen Intensivierungstechniken wie auch den Zwang sich in

profitorientierte Risikosubjekte zu modellieren. Zudem korreliert in den Metropolen selbst das Design des Lebens mit einer Todesproduktion, die Deleuze/Guattari folgendermaßen beschrieben haben: "Der einzige moderne Mythos ist der der Zombis – tödliche Schizos, die, wieder zur Vernunft gebracht, gut für die Arbeit sind. In diesem Sinne stellen der Wilde und der Barbar mit ihrer Art, den Tod zu codieren, Kinder dar gegenüber dem modernen Menschen und dessen Axiomatik (es braucht so viele Arbeitslose, so viele Tote, der Algerienkrieg tötet nicht mehr als die Verkehrsunfälle am Wochenende, als der geplante Mord in Bengalen …). Der moderne Mensch deliriert noch mehr. Sein Wahn gleicht einer Fernsprechanlage mit dreizehn Telefonen. Er gibt der Welt Befehle, Er liebt die Damen nicht. Er ist auch brav. Er wird mit aller Macht dekoriert. Im Spiel des Menschen ist der Todestrieb, der schweigende Trieb, sicher eingesetzt, vielleicht an der Seite des Egoismus. Er nimmt das Feld der Null beim Roulette ein. Das Kasino gewinnt immer. Der Tod ebenso." (Deleuze/Guattari: Anti-Ödipus, 433)

Diese Zombies sind sicherlich nicht diejenigen von George A. Romero, die dieser in seinem Film *Land of the Dead* vorführt. Romero entwirft das Szenario einer Stadt, in der sich die Reichen in einem Tower einquartiert haben, in dem sie den gewöhnlichen Luxus genießen, während die Masse unter dem Tower in Elend dahinvegetiert. Diese Art von Klassenstruktur kann nur aufrechterhalten werden, weil das Land von Zombies besetzt ist, die jeden Ausbruch aus dem Tower mit Tod bedrohen. Die Zombies von Deleuze/Guattari sitzen aber im Luxustower selbst, gestalten ihre digitalen Püppchen und gehen zugleich der Arbeit nach. Unter ihnen gibt es in der Tat eine weitere Art von Zombies, die aber die Luxuszombies und ihre digitalen Püppchen kaum bedrohen. sie besteht aus der Masse von Arbeitsnomaden, für die das globale Kapital keinerlei Verwendung mehr findet.

← PREVIOUS NEXT →

META

CONTACT
FORCE-INC/MILLE PLATEAUX

IMPRESSUM
DATENSCHUTZERKLÄRUNG

TAXONOMY

CATEGORIES
TAGS
AUTHORS
ALL INPUT

SOCIAL

FACEBOOK
INSTAGRAM
TWITTER